

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK  
MELALUI BERMAIN DAN BERKARYA DARI  
BENTUK GEOMETRI KELOMPOK B DI RA  
NURUSSIBYAN RANDU GARUT TUGU  
SEMARANG TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

**Riza Kustiani**  
NIM: 1403106008

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG**

**2019**



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Riza Kustiani**

NIM : 1403106008

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
BERMAIN DAN BERKARYA DARI BENTUK GEOMETRI  
KELOMPOK B DI RA NURUSSIBYAN RANDU GARUT TUGU  
SEMARANG TAHUN AJARAN 2017/2018**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian /karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 09 Januari 2019  
Pembuat Pernyataan,



**Riza Kustiani**

NIM: 1403106008





KEMENTERIAN AGAMA R.I.  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

### PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Dan Berkarya Dari Bentuk Geometri Kelompok B di RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang Tahun Ajaran 2017/2018**

Penulis : **Riza Kustiani**  
NIM : 1403106008  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *Munaqasyah* oleh dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 30 Januari 2019

DEWAN PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

**H. Mursid, M.Ag**

**Agus Khumaifi, M.Ag**

NIP: 196703052001121001

NIP: 197602262005011004

Penguji I,

Penguji II,

**Drs. H. Muslim, M.Ag, M.Pd**

**Sofa Muthohar, M.Ag**

NIP: 19660305200311001

NIP: 197507052005011001

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**H. Mursid, M.Ag**

**Agus Khumaifi, M.Ag**

NIP: 196703052001121001

NIP: 197602262005011004



## NOTA PEMBIMBING

Semarang, 09 Januari 2019

Kepada Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang  
*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui  
Bermain dan Berkarya Dari Bentuk Geometri  
Kelompok B di RA Nurussibyan Randu Garut  
Tugu Semarang Tahun Ajaran 2017/2018**

Penulis : Riza Kustiani  
NIM : 1403106008  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

**Pembimbing I,**



H. Mursid, M.Ag

NIP. 196703052001121001





## NOTA PEMBIMBING

Semarang, 09 Januari 2019

Kepada Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang  
*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan,  
arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui  
Bermain dan Berkarya Dari Bentuk Geometri  
Kelompok B di RA Nurussibyan Randu Garut  
Tugu Semarang Tahun Ajaran 2017/2018**

Penulis : Riza Kustiani  
NIM : 1403106011  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat  
diajukan kepada fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN  
Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

**Pembimbing II,**



Agus Khunaifi, M.Ag  
NIP. 197602262005011004



## **ABSTRAK**

Judul : **MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK  
MELALUI BERMAIN DAN BERKARYA DARI  
BENTUK GEOMETRI KELOMPOK B DI RA  
NURUSSIBYAN RANDU GARUT TUGU  
SEMARANG TAHUN AJARAN 2017/2018**

Penulis : Riza Kustiani

NIM : 1403106008

Skripsi ini membahas meningkatkan kreativitas anak melalui bermain dan berkarya dari bentuk geometri kelompok B di RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang tahun ajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Nurussibyan yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahapan kegiatan, yaitu 1) Perencanaan 2) Tindakan/implementasi 3) Pengamatan/observasi 4) Refleksi. Dengan teknik analisis kuantitatif deskriptif dan deskriptif kualitatif. tindakan penelitian kelas dipilih untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B yang kegiatannya yaitu bermain dan berkarya dari bentuk geometri. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah dilaksanakannya tindakan bermain dan berkarya dari bentuk geometri. meningkatnya kreativitas anak dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Sebelum dilakukan tindakan 2 anak atau 13,33% menunjukkan kreativitas dengan kriteria tinggi, 0 anak atau 0% menunjukkan kriteria cukup, 5 anak atau 33,34% menunjukkan

kriteria kurang, dan 8 anak atau 53,33% menunjukkan kriteria rendah. Kemudian pada Siklus I 7 anak atau 46,67% menunjukkan kriteria tinggi, 4 anak atau 26,67% menunjukkan kriteria cukup, 2 anak atau 13,33% menunjukkan kriteria kurang, dan 2 anak atau 13,33% menunjukkan kriteria rendah. Hasil kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan meningkat dengan signifikan.

Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan pada Siklus II, yaitu 12 anak atau 80% menunjukkan kriteria tinggi dan 3 anak atau 20% menunjukkan kriteria cukup serta tidak ada anak dalam kriteria kurang dan rendah. Anak telah mencapai aspek kreativitas yang ditentukan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan bermain dan berkarya dari bentuk geometri dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata Kunci: *Kreativitas, Bermain, Berkarya, dan Geometri*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

*Alhamdulillah rabbil 'alamin.* Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN DAN BERKARYA DARI BENTUK GEOMETRI KELOMPOK B DI RA NURUSSIBYAN RANDU GARUT TUGU SEMARANG TAHUN AJARAN 2017/2018.** Shalawat serta salam semoga selalu terlimpah pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafaatnya di *yaumul qiyamah* kelak. Aamiin

Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Dalam menulis skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, saran-saran, dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu sudah sepatutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada mereka secara tulus:

1. Bapak Dr. H. Raharjo, M.Ed.,St., selaku Dekan fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

2. Bapak H. Mursid, M.Ag, selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Bapak Muslam, M.Ag, selaku Sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. Bapak H. Mursid, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing I yang selalu bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, dan petunjuk serta motivasi dalam menyusun skripsi.
5. Bapak Agus Khunaifi, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing II yang selalu bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, dan petunjuk serta motivasi dalam menyusun skripsi.
6. Ibu Sri Supriyanti, S.Pd.I, selaku kepala RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang.
7. Ibu Aqidatul Mukhtafia, S.Pd, selaku Guru kelas kelompok B RA Nurussibyan yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

8. Para Guru RA Nurussibyan yang telah memberikan fasilitas dan dukungan terhadap jalannya penelitian.
9. Bapak Mashud dan Ibu Kismiati, Bapak dan Ibu tercinta yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
10. Kakak-kakakku (Mbak Zuanita Eka yanti, Kakak Dian Sa'dullah, dan Kakak Nur Turaikhan) untuk do'a dan dukungannya.
11. Luthfi Fahmi Mahbubi, S.E yang telah memberikan semangat, motivasi dan do'a.
12. Fita Uly Khusnaya teman, sahabat yang selalu memberikan masukan-masukan.
13. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini 2014 yang memberikan semangat.
14. Teman-teman keluarga kost Gang 41 yang telah memberikan semangat dan berbagi cerita tentang skripsi.
15. Teman-teman Guru PAUD Pelita Bangsa yang telah memberikan semangat dan dukungannya.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas jasa-jasanya dengan balasan yang setimpal. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, guru, dan semua pihak. Semoga Ridho Allah SWT menyertai kita semua. AAMIIN

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Semarang, 09 Januari 2019

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Riza Kustiani', written over a horizontal line.

Riza Kustiani

NIM: 1403106008



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK. ....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
 <b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
 <b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori	
1. Kreativitas Anak Usia Dini	
a. Pengertian Kreativitas.....	8
b. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini.....	9
c. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini.....	10

d.Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	18
2. Bermain dan Berkarya	
a. Hakikat Bermain bagi Anak Usia Dini.....	21
b. Tahapan Bermain bagi Anak Usia Dini.....	23
c. Fungsi Bermain bagi Anak Usia Dini.....	25
d. Pengertian Berkarya.....	29
e. Tahapan Anak dalam Kreatif Berkarya.....	30
f. Bentuk-bentuk Bermain dan Berkarya Anak Usia Dini.....	31
3. Geometri	
a. Pengertian Geometri.....	34
b. Macam-macam Bentuk Geometri.....	35
c. Tahapan Pengenalan Bentuk Geometri.....	37
d. Manfaat Pengenalan Geometri.....	39
e. Tahapan Bermain dan Berkarya dari Bentuk Geometri.....	40
B. Kajian Pustaka.....	41
C. Hipotesis Tindakan.....	45

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
C. Subjek dan Kolaborator Penelitian.....	47
D. Siklus Penelitian.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55

F. Teknik Analisis Data.....	57
------------------------------	----

#### **BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISA DATA**

A. Deskripsi Data.....	59
B. Analisis Data per Siklus.....	63
C. Analisis Data Akhir.....	92

#### **BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	99
C. Kata penutup.....	100

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **RIWAYAT HIDUP**



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1	Perencanaan Penelitian
Tabel 4.1	Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Siklus
Tabel 4.2	Hasil Rekapitulasi Kreativitas Anak Pra Siklus
Tabel 4.3	Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I
Tabel 4.4	Hasil Rekapitulasi Kreativitas Anak siklus I
Tabel 4.5	Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II
Tabel 4.6	Hasil Rekapitulasi Kreativitas Anak Siklus II
Tabel 4.7	Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II
Tabel 4.8	Hasil Rekapitulasi Kreativitas Anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



## **DAFTAR GAMBAR**

- Gambar 3.1      Siklus Penelitian Kemmis dan McTaggart
- Gambar 4.1      Grafik Kreativitas Anak Pra Siklus
- Gambar 4.2      Grafik Kreativitas Anak Siklus I
- Gambar 4.3      Grafik Kreativitas Anak Siklus II
- Gambar 4.4      Grafik Kreativitas Anak Pra Siklus, Siklus I dan  
Siklus II

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh berkembangnya anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.<sup>1</sup> Lebih lanjut pasal 1 ayat 14 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>2</sup> Dalam sebuah hadits dijelaskan tentang pendidikan anak, yaitu:

---

<sup>1</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2015), hlm. 16.

<sup>2</sup> Suyadi & Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2013), hlm. 18.



عَنْ عَمْرِو بْنِ شُعَيْبٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مُرُوا أَوْلَادَكُمْ بِالصَّلَاةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَبْعِ سِنِينَ وَاصْرِئْهُمْ عَلَيْهَا وَهُمْ أَبْنَاءُ عَشْرٍ وَفَرِّقُوا بَيْنَهُمْ فِي الْمَضَاجِعِ. (رواه ابوداود)

*“Dari Amr bin Syuaib dari bapaknya dari datuknya mengatakan, Rasulullah SAW bersabda: Perintahkan anak-anakmu sholat sewaktu ia mencapai umur tujuh tahun, dan pukullah mereka sesudah mencapai umur sepuluh tahun, dan pisah-pisahkanlah tempat tidurnya antara satu dengan lainnya. (HR. Abu Daud).<sup>3</sup>*

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas dapat pula diartikan sebagai suatu proses berpikir kreatif atau berpikir divergen, yaitu merupakan suatu kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia. Jika seseorang memiliki banyak kemampuan jawaban terhadap suatu masalah dengan penekanan pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban maka ia dinamakan kreatif.<sup>4</sup>

Dalam konsep Islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW bahkan setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri bermain bersama anak-anaknya. Selain

---

<sup>3</sup> Muhammad Faiz Almath, *1100 Hadits Terpilih Sinar Ajaran Muhammad*, (Jakarta: Gema Insani Press, 1994), hlm. 372-373.

<sup>4</sup> Tuhana Taufiq Andrianto, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 90-91.

sebagai wujud kasih sayang, juga untuk melatih anak berkreaitivitas dan melatih fisiknya supaya menjadi kuat, serta lincah. Menurut Ratna, dengan bermain otot-otot anak akan bekerja maksimal, metabolisme tubuh meningkat dan perkembangan otot lebih bagus.<sup>5</sup> Dalam memupuk dan mengembangkan kreativitas pada anak-anaka, Rogers menyatakan bahwa salah satu kondisi yang turut mendukung adalah kemampuan yang ada pada diri anak tersebut seperti intelegensi dan kemampuan berpikirnya dalam memahami konsep-konsep melalui bermain.<sup>6</sup> Berkarya artinya mengerjakan suatu pekerjaan sampai menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi semua orang.<sup>7</sup> Berkarya merupakan menciptakan suatu karya dari imajinasi atau pengalaman yang pernah dilihat atau dialami oleh anak. Dalam tingkat RA biasanya anak diminta untuk berkarya seperti menggambar, melukis, menganyam, menempel, membentuk dan seterusnya. Dengan anak berkarya diharapkan kreativitas dan perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

---

<sup>5</sup> M Fadlillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm. 28.

<sup>6</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 179-180.

<sup>7</sup> Rd. Balqis Octaviyani. P. Y, "Pengertian Berkarya", dalam <http://sprotandreligion.blogspot.co.id/2011/08/pengertian-berkarya.html?m=1>, Diakses pada tanggal 19 Desember 2017, Pukul 09.06 WIB.

Menurut Iswanto geometri merupakan salah satu cabang matematika yang mempelajari bentuk, ruang, komposisi, beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya dan hubungannya antara satu dengan yang lain. Dalam pembelajaran geometri di RA anak-anak hanya diajarkan tentang dasar-dasar geometri seperti mengenal bentuk geometri bangun datar, yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran serta mengenal bangun ruang, yaitu balok, kubus, kerucut, dan tabung. Mereka diperkenalkan dengan geometri dengan cara bermain yang menyenangkan. Karena pada dasarnya kebutuhan anak adalah bermain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan suatu masalah yaitu kurangnya kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang. Kurangnya kreativitas anak tersebut karena dalam pembelajaran kurang adanya stimulasi dalam pembelajaran yang bersifat berkreasi, kurangnya sarana dan prasarana, dan media yang bisa meningkatkan kreativitas anak. Oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan melalui bermain dan berkarya dari bentuk geometri. Mereka akan bermain dan berkarya dari bentuk geometri seperti bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran. Mereka akan berkreaitivitas menciptakan bentuk orang, hewan, rumah, atau sesuai imajinasi anak dari berbagai bentuk geometri yang akan disediakan.

Perlu diketahui bahwa cerdas secara intelektual itu penting, tetapi dipaksa kecerdasan intelektualnya saja bukan jaminan anak bisa sukses pada masa dewasanya. Ada unsur-unsur lain yang diperlukan, banyak orang tua beranggapan bahwa jika nilai matematikanya bagus senang, kalau gambarnya jelek tidak apa-apa. Kecil sekali perhatian pada unsur kreativitas ini, padahal kalau tahu manfaatnya sangat besar untuk anak, karena bisa berhubungan dengan perkembangan intelektual. Anak-anak memiliki banyak kemampuan, suka bermain, aktif, serba ingin tahu atau bereksplorasi, banyak bertanya apa, bagaimana, mengapa, indranya peka, celetukan-celetukannya orisinal. Oleh karena itu anak jangan hanya dituntun untuk pintar matematika, lancar membaca, menghafal, patuh, amnis dan sebagainya. Kemampuan tersebut hanya meningkatkan kemampuan otak kiri saja. Agar kecerdasan kreativitas juga muncul, orang tua juga harus mendayagunakan otak kanan anak.<sup>8</sup>

Kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan sejak dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1992) yang menyatakan bahwa: Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan

---

<sup>8</sup> Anwar dan Arsyad Ahmad, *Pendidikan Anak Dini Usia (Panduan Praktis bagi Ibu dan Calon Ibu)*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 43.

dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk mencapai hal itu, perlu sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan mencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.<sup>9</sup> Oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan kreativitas anak mulai sejak dini menggunakan cara yang menyenangkan bagi anak yaitu dengan bermain dan berkarya dari bentuk geometri.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah bermain dan berkarya dari bentuk geometri dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang dengan cara bermain dan berkarya dari bentuk geometri.

---

<sup>9</sup> Cahyati, dkk, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kreativitas", *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2015), hlm. 4.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Bagi Anak
  - a. Mendorong anak untuk lebih bisa berkeaktivitas dari bentuk geometri.
  - b. Anak lebih mengenal bentuk-bentuk geometri.
  - c. Mengembangkan imajinasi anak dalam berkeaktivitas.
2. Bagi Guru
  - a. Guru dapat mengajarkan anak untuk berkeaktivitas dengan cara yang menyenangkan dengan bermain dan berkarya dari bentuk geometri.
  - b. Guru mengetahui media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak.
3. Bagi Sekolah
  - a. RA Nurussibyan akan mampu mengembangkan pembelajaran bermain dan berkarya dari bentuk geometri.
  - b. Berkeaktivitas menggunakan bentuk geometri akan meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Nurussibyan.

## **BAB II**

### **MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN DAN BERKARYA DARI BENTUK GEOMETRI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Kreativitas Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas berasal dari kata *kreatif*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah *kreativitas* dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru dan melihat adanya berbagai kemungkinan.<sup>10</sup>

Munandar mengungkapkan tentang beberapa pengertian kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau

---

<sup>10</sup> Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hlm. 98-99

unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir *divergent*) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.<sup>11</sup>

#### **b. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini**

Williams dalam Munandar (1999), menguraikan kedua ciri kreativitas di atas, yaitu kemampuan berpikir kreatif atau *aptitude* dan ciri-ciri afektif (*nonaptitude*) ini dengan memberikan perumusan atau definisi yang menjelaskan konsepnya sebagai berikut:<sup>12</sup>

- 1) Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif
  - a) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*), yaitu kesigapan, kelancaran dan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat.

---

<sup>11</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 60

<sup>12</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*,..., hlm. 119-120



- b) Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- c) Keterampilan berpikir *orisinil* (*originality*), yaitu mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dan unsur-unsur.
- d) Keterampilan memerinci (*elaborasi*), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

**c. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini**

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang (*touch*). Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu

artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan diri adalah kasih sayang.<sup>13</sup> Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu:

#### 1) Rangsangan Mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulant yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri, dan lain sebagainya, pada aspek suasana psikologis (*psychological atmosphere*) distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang, dan penerimaan. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihanannya akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas. Ada satu ungkapan yang mengatakan “jika ingin melihat apa yang bisa dilakukan oleh anak-anak, Anda harus berhenti memberi mereka berbagai hal”.

---

<sup>13</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencan Prenada Media Group, 2011), hlm. 27.

Hal ini berarti pendidik harus siap untuk menerima apapun karya anak dukungan mental bagi anak sangat diperlukan. Dengan adanya dukungan mental anak akan merasa dihargai dan diterima keberadaannya sehingga ia akan berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Sebaliknya, tanpa dukungan mental yang positif bagi anak maka kreativitas tidak akan terbentuk.<sup>14</sup>

## 2) Iklim dan Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan di sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap, dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Cherry (1976) dan Ayan (2002) mengemukakan beberapa kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif, sebagai berikut:

### a) Pencahayaan

Cahaya merupakan salah satu sumber energi kreatif paling ampuh, bahkan cahaya matahari yang terang langsung memiliki kaitan biologis dengan tubuh dan

---

<sup>14</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak, ...,* hlm. 27-28.

pikiran. Kaitan antara cahaya dan energi lahir dan batin ditimbulkan oleh pengaruh cahaya terhadap kelenjar pineal, penghasil hormone melatonin. Melatonin mempengaruhi kelenjar hipotamus, yang merupakan pengatur irama siang malam biologis tubuh. Karena sinar matahari menghambat aliran melatonin, yang mencapai titik tertinggi dalam gelap, para peneliti yakin bahwa melatonin berperan penting dalam mengatur kesiagaan dan kemampuan kerja fisik dan mental, sebagaimana unsur kimiawi tubuh lain yang dipengaruhi sinar matahari.

b) Sentuhan Warna

Warna memiliki aspek tertentu terhadap lingkungannya, dapat membuat kita merasa penuh energi. Sementara warna lain punya efek menenangkan. Ada beberapa cara dasar penggunaan warna untuk menciptakan lingkungan kreatif. Pertama, warnailah sebagian besar ruang kerja untuk mendapatkan perasaan yang Anda inginkan. Kedua, buatlah variasi warna sesuatu dengan suasana hati dan kebutuhan yang berbeda. Ketiga, banyaknya warna merangsang berbagai pikiran dan perasaan.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak, ...,* hlm. 29.

c) Seni dalam Lingkungan

Istilah seni dalam lingkungan berarti segala sesuatu di dinding, rak, dan semua permukaan sekitar ruangan. Ini meliputi apa saja mulai dari poster, hiasan dinding dan foto berbingkai, hingga hiasan kecil, ukiran, dan benda seni. Seni bernuansa lingkungan tidak harus sempurna atau abadi, namun ia dapat diubah dan diganti karena “keanekaragaman adalah bumbu kehidupan”.

d) Bunyi dan Musik

Sebagian orang lebih senang bekerja dalam keheningan, walaupun ada pula orang yang lebih suka bekerja dengan diiringi musik. Musik dan bunyi memiliki dua fungsi, yaitu pertama, jenis musik tertentu dapat meningkatkan fungsi otak dan membantu kecepatan belajar dan daya ingat, kedua mempengaruhi penataan dan suasana hati. Musik dapat mengeluarkan Anda dari zona kenyamanan menuju pikiran dan perasaan baru, tepat pada bidang yang kita butuhkan agar menjadi kreatif.

e) Aroma

Menurut berbagai sumber bebauan atau aroma diketahui secara langsung merangsang bagian otak-sistem limbik-yang bekerja atas emosi dan ingatan primitif. Akibatnya satu jenis bau mampu mengeruk segunung emosi dan menggugah ingatan lama.

f) Sentuhan

Menurut beberapa kiat yang dapat mempeerimvangkan unsur sentuhan dan cara tekstur agar mempengaruhi suasana hati dan kreativitas, diantaranya adalah, pertama gunakan sentuhan untuk menghadirkan kenyamanan fisik dan relaksasi, kedua gunakan sentuhan untuk mencapai ketenangan, ketiga, gunakan sentuhan dan gerak untuk mendapatkan rangsangan.

g) Cita Rasa

Santapan mempengaruhi suasana mental dan emosional menurut Judith Wurtman, ada tiga prinsip penting dalam masalah gizi yang harus diingat, karbohidrat menyebabkan kantuk, dan akan mengurangienergi kreatif, protein meningkatkan kesiagaan, sedangkan lemak menumpulkan ketajaman mental, pola makan terbaik adlah yang mementingkan buah-buahan segar dan sayuran, hindari makann yang diproses, bahan sintesis, gula, tepung, kafein, dan alkohol.<sup>16</sup>

Ketujuh aspek lingkungan tersebut memberikan dampak diperlukannya kondisi bersih dan sehat dalam lingkungan kita, penataan ruang yang

---

<sup>16</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak, ...,* hlm. 30.

apik, tidak penuh dengan barang yang tidak perlu dan gambar yang mengganggu dan tidak indah, serta ventilasi yang cukup. Banyak taman kanak-kanak yang dibangun dari garasi atau pun ruang lainnya yang sudah tidak terpakai, hal ini tidak menjadi masalah selama penataan ruangan tetap diperhatikan. Memberikan sentuhan warna dan gambar dibutuhkan namun tidak berarti TK menjadi etalase yang penuh dengan gambar yang kurang perlu.

### 3) Peran Guru

Guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. Guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Kepada guru siswa melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa adalah sebagai berikut<sup>17</sup>:

#### a) Percaya Diri

Kepercayaan diri pada siswa dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak. Setiap anak akan berani menampilkan karya

---

<sup>17</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, ..., hlm. 31-32.

alami mereka jika lingkungan terutama orang tua dan guru menghargainya.

b) Berani Mencoba Hal baru

Untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Kegiatan baru ini akan memperkaya ide dan wawasan anak tentang segala sesuatu.

c) Memberikan Contoh

d) Menyadari Keragaman Karakteristik Siswa

Setiap anak adalah unik dan khas, masing-masing berbeda satu sama lain. Pemahaman dan kesadaran ini akan membantu guru menerima keragaman perilaku dan karya mereka dan tidak memaksakan kehendak.

e) Memberikan Kesempatan pada Siswa untuk Berekspresi dan Bereksplorasi

4) Peran Orang Tua

Utami Munandar (1999) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut<sup>18</sup>:

a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.

b) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.

---

<sup>18</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak, ...,* hlm. 33.



- c) Mendorong anak untuk menjelajahi dan mempertanyakan hal-hal.
- d) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan dan apa yang dihasilkan.
- e) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- f) Menikmati keberadaan bersama anak.
- g) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- h) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- i) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Adapun sikap orang yang tidak menunjang kreativitas adalah:

- a) Mengatakan pada anak bahwa ia dihukum jika melakukan kesalahan.
- b) Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua.
- c) Tidak membolehkan anak bermain dengan anak dan keluarga yang berbeda pandangan.
- d) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
- e) Orang tua memberi saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
- f) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
- g) Orang tua tidak sabar terhadap anak.
- h) Orang tua dan anak adu kekuasaan.

- i) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

**d. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing. sebagaimana dikemukakan oleh Devito dalam Supriadi (2001: 16), bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Demikian juga menurut Treffinger dalam Supriadi (2001: 16), mengungkapkan bahwa tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorompok manusia yang inteligensinya nol, potensi kreativitas berbeda-beda secara luas diantara orang yang satu dengan yang lainnya.<sup>19</sup>

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, Utami Munandar (2004: 45) menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu pribadi (*person*), pendorong

---

<sup>19</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 128.

(*press*), produk (*product*), dan proses (*process*). Dimana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4 P, yang secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pribadi (*person*). Kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini. dari pernyataan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, guru harus berusaha menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya serta mengembangkannya seoptimal mungkin.
- 2) Pendorong (*press*). Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungan dan juga tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jika tidak bisa menyeleksi dengan baik, lingkungan dapat mendukung atau menghambat bakat-bakat kreatif seseorang.
- 3) Proses (*process*). Dalam rangka mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan.

Guru hendaknya memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.

- 4) Produk (*product*). Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri kreatif, dan dengan dorongan untuk berbuat kreatif maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Guru hendaknya menghargai produk kreatif anak dan mengomunikasikannya kepada orang lain. Sehingga dapat menggugah minat anak untuk mengembangkan daya kreatifnya.<sup>20</sup>

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Di mana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan.

## **2. Bermain dan Berkarya**

### **a. Hakikat Bermain bagi Anak Usia Dini**

Pendidikan pada dasarnya tidak melulu menghabiskan waktu di bangku sekolah formal. Akan tetapi pendidikan bisa

---

<sup>20</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, ..., hlm. 129.

pula diperoleh dan diraih di dalam sebuah bermain sambil belajar. rata-rata anak selalu menyukai sebuah permainan. Dalam hal inilah sebenarnya permainan memiliki titik sentral terhadap perkembangan anak. Karena fungsi permainan bagi anak adalah alat untuk merangsang pertumbuhan, perkembangan maupun kecerdasan dasar seorang anak.

Froebel menganggap jika bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentupada anak. Bermain juga berfungsi sebagai sarana refreshing untuk memulihkan tenaga seseorang setelah lelah bekerja dan dihindari rasa jenuh. Bermain adalah dunia anak, karena bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi mereka. Dengan bermain anak dapat belajar mencapai perkembangan-perkembangan tersebut, bagaimana anak meningkatkan kemampuan fisiknya, bagaimana perasaannya saat menang atau kalah dalam permainan, bagaimana kemampuan intelektualnya dalam memanfaatkan benda-benda sebagai mainan, bagaimana pula kematangan sosialnya dalam bermain bersama.<sup>21</sup>

Emmy Budiarti (2008), menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan

---

<sup>21</sup> Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, (Yogyakarta: Pinus, 2010), hlm. 37.

bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (*inheren*) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa ataupun terpaksa dalam kegiatan bermain.<sup>22</sup>

#### **b. Tahapan Bermain bagi Anak Usia Dini**

Pada umumnya, para ahli hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

##### **1) Jean Piaget**

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

- a) Permainan Sensori Motorik ( $\pm$  3 atau 4 bulan-1/2 tahun)  
Kegiatan bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi, permainan sensori merupakan

---

<sup>22</sup> Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, ..., hlm. 37.

pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.<sup>23</sup>

b) Permainan Simbolik ( $\pm$  2-7 tahun)

Permainan simbolik merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini, anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang kuantitas, dan sebagainya. Anak sering hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya, sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang, dan lain-lain. Permainan simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hlm. 94.

<sup>24</sup> Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*,..., hlm. 94-95.

- c) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan ( $\pm$  8-11 tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* tempat kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

- d) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun ke atas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games, seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget, dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.<sup>25</sup>

### **c. Fungsi Bermain bagi Anak Usia Dini**

Bermain merupakan yang tidak pernah lepas dari anak. Pendapat pertama tentang bermain dikemukakan oleh

---

<sup>25</sup> Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, ..., hlm.95.



Plato, Pendapat selanjutnya oleh Aristoteles, ia mengatakan bahwa ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan kegiatan yang akan dilakukan anak di masa yang akan datang.<sup>26</sup> Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, diantaranya:

#### 1) Perkembangan Motorik

Pada usia sekitar 1 tahun anak senang memainkan pensil untuk membuat coretan-coretan yang secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus untuk menulis. Pada usia sekitar 2 tahun ia sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia sekitar 3 tahun berhasil membuat garis lengkung. Usia sekitar 4-5 tahun anak mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk geometris semisal gambar rumah, hewan, orang dan lain-lain. Sedangkan pada aspek motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan, misalnya berlari, bermain bola dengan menendang dan menangkapnya.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2014), hlm. 13.

<sup>27</sup> A. Martuti, *Mengelola PAUD*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2008), hlm. 39-40.

## 2) Perkembangan Kognitif

Piaget (1962) tetap berpendapat bahwa bermain simbolik meningkatkan perkembangan kognitif. Melalui bermain, anak-anak mampu melatih kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka secara rileks dan menyenangkan. Vygotsky (1962) juga berpendapat bahwa bermain simbolik bernilai bagi perkembangan kognitif, terutama di masa prasekolah. Bermain imajiner mendorong berpikir kreatif.<sup>28</sup>

## 3) Perkembangan Sosial dan Emosional

Bermain meningkatkan afiliasi dengan teman-teman sebaya dengan meningkatkan kemungkinan anak-anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga mendorong terbentuknya pertemanan. Hubungan dengan teman-teman sebaya dan afiliasi kelompok juga penting bagi perkembangan identitas diri. Bermain (terutama bermain sosiodrama) juga dikaitkan dengan perkembangan pengaturan diri, yakni kemampuan mengendalikan pikiran-pikiran, perasaan-perasaan, dan perilaku-perilaku kita sendiri.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Penney upton, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 133.

<sup>29</sup> Penney upton, *Psikologi Perkembangan*,..., hlm. 133-134.

#### 4) Kemampuan Afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).<sup>30</sup>

#### 5) Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikiran. Sering kita menjumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang “membahasakan” apa yang ada dalam pikirannya. Menurut Vygotsky (1926) peristiwa seperti itu menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak, dan itu secara tidak langsung anak belajar bahasa.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat, 2005), hlm. 120.

<sup>31</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,..., hlm. 120.

Beberapa hadits yang menunjukkan bahwa Rasulullah SAW suka bermain bersama anak-anak.

Dari Abdullah bin Harits r.a. dia berkata: *“Rasulullah Saw pernah menyuruh Abdullah, Ubaidillah dan Katsir yang merupakan putra-putra abbas untuk berbaris, lalu beliau bersabda, ‘Barangsiapa yang lebih dahulu sampai kepadaku, maka ia mendapatkan ini’. Mereka pun berlomba-lomba untuk segera sampai di tempat Rasulullah Saw, lalu di antara mereka ada yang menempelkan diri di punggung beliau dan ada pula yang di dada beliau. Beliau pun lalu mencium dan memeluk mereka”* (HR Imam Ahmad).<sup>32</sup>

Dari Jabir r.a., dia berkata: *“ Aku pernah menemui Nabi Saw, lalu kami mendapat undangan jamuan makan, di tengah perjalanan, kami mendapati Husain sedang bermain di jalan bersama beberapa anak kecil. Maka, Nabi Saw bersegera menuju ke depan rombongan, lalu membentangkan kedua tangan beliau untuk menangkap Husain, Husain pun berlarian ke sana kemar. Rasulullah Saw melakukan hal itu dengan maksud untuk mencandainya, hingga akhirnya beliau dapat menangkapnya. Lalu beliau meletakkan salah satu tangan beliau di dagu Husain dan tangan beliau yang lain di tengkuknya. Kemudian beliau memeluk dan menciumnya.*

---

<sup>32</sup> Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatul Khorida, *Pendidikan karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hlm. 155.

*Setelah itu, Rasulullah Saw bersabda: 'Husain adalah bagian dari diriku dan aku bagian dari dirinya! Semoga Allah mencintai orang yang mencintainya. Husain adalah salah satu seorang cucu-cucu' (HR Imam Thabrani).<sup>33</sup>*

#### **d. Pengertian Berkarya**

Karya adalah hasil dari seseorang yang berkarya. Jadi berkarya itu proses bagaimana menciptakan suatu hasil atau beberapa hasil. Banyak kita dengar karya itu melekat pada kata seperti: Karya tulis, karya lukis, karya seni, dari situ dapat disimpulkan karya itu yang bisa membuatnya hanyalah seorang sastrawan atau seniman. Sebetulnya bukan hanya seorang seniman maupun sastrawan yang bisa membuat suatu karya, semua orang dapat membuat suatu karya seperti: Pot dari botol bekas, mainan dari kardus dan lain-lain.<sup>34</sup> Berkarya kreatif sebagai upaya pengembangan kemampuan dasar bagi anak TK yaitu, berbentuk kreativitas menggambar, mencetak, *finger painting*, meronce, menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan-bangunan dari bermacam-macam balok yang tersedia, membentuk dengan tanah liat/plastisin, dalam

---

<sup>33</sup> Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatul Khorida, *Pendidikan karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*,..., hlm. 155.

<sup>34</sup> Cahyo Ino, "Pengertian Karya, Berkarya", dalam <http://tempatnyaberkarya.blogspot.co.id/2014/12/pengertian-karya-berkarya.html?m=1>, Diakses pada tanggal 19 desember 2017, Pukul 09.08 WIB.

pengembangan jasmani antara lain: gerak ritmik, menari, pantomim, bergerak bebas sesuai dengan irama musik.<sup>35</sup>

**e. Tahapan Anak dalam Kreatif Berkarya**

Teori Graham Wallas yang dikemukakan dalam bukunya *“The Art of Thought”* yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.<sup>36</sup> Tahap ini perlu dipahami oleh Ayah dan Bunda dalam membantu dan mendukung anak dalam berkarya secara optimal.

**1) Persiapan**

Rahasia anak kreatif pertama dalam berkarya adalah tidak ada karya yang lahir dalam semalam. Sekali waktu mungkin bisa, namun pada umumnya, anak membutuhkan persiapan, terutama dalam mencari ide untuk dituangkan dalam bentuk puisi atau lagu, atau lukisan, atau karya ilmiah. Anak perlu belajar melihat rencana berkaryanya dari berbagai perspektif, melalui berbagai pertanyaan. Ayah, Ibu dapat membantu anak dalam berkarya dengan turut mengajukan pertanyaan seputar karya yang hendak

---

<sup>35</sup> Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), 37-38.

<sup>36</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), hlm. 59.

dibuat oleh anak. Ide membutuhkan persiapan-penjelajahan melalui pertanyaan sebelum dikerjakan sebagai suatu karya.<sup>37</sup>

## 2) Inkubasi

Rahasia anak kreatif kedua dalam berkarya adalah telur butuh pengeraman agar jadi. Demikian pula dalam berkarya, seringkali ide butuh waktu menunggu. Kadang setelah melalui berbagai pertanyaan dan perenungan, mungkin anak masih gelisah apakah idenya cukup bagus untuk dilanjutkan dalam bentuk karya. Saat anak sudah mentok berpikir ingin dipakan idenya. Anda dapat menyarankan anak untuk berheti berpikir. Biarkan idenya mengendap, sembari anak melakukan hal lain, misalnya bermain.

## 3) Iluminasi

Adalah tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Dwi Krisdianto, “Rahasia Anak Kreatif dalam Berkarya”, dalam <http://temankita.com/apa-rahasia-anak-kreatif-dalam-berkarya-4-langkahnya/>, Diakses pada tanggal 19 Desember 2017, Pukul 09.15 WIB.

<sup>38</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat,...*, hlm. 59.

#### 4) Verifikasi

Adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Anak dapat melanjutkan untuk membuat karyanya. Setelah melalui beberapa tahap mulai dari persiapan, inkubasi, iluminasi hingga anak mendapatkan ide pada tahap ini anak dapat melanjutkan membuat karyanya dalam bentuk yang konkrit. Karya yang dapat dinikmati oleh banyak orang.

### **f. Bentuk-bentuk Bermain dan Berkarya Anak Usia Dini**

#### 1) Menggambar

Menggambar adalah aktivitas yang tidak statis sehingga tidak membosankan. Selalu saja ada hal-hal baru saat menggambar: permainan tekstur, warna, pola, dan objek gambar. Eksperimen anak yang dituangkan dalam gambar seringkali membuat anak menjadi puas dan bangga. Melalui gambar, keinginan anak untuk menumpahkan imajinasinya dapat dilakukan secara langsung dan saat itu juga, tanpa harus menunggu waktu.<sup>39</sup>

#### 2) Membuat Lukisan Mosaik

Membuat lukisan mosaik adalah kegiatan menempel dan mengelem. Kegiatan seperti membuat lukisan mosaik ini merupakan suatu ketrampilan yang membutuhkan ketenangan

---

<sup>39</sup> Rusdarmawan, *Children's Drawing dalam PAUD Untuk Orang Tua, Guru, dan Pengelola PAUD*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2009), hlm. 79.



dan ketekunan. Membuat lukisan mosaik ini tidak bisa dikerjakan secara serampangan, tetapi butuh waktu untuk berkembang. Mulailah dengan menunjukkan anak cara menutupi lembaran kertas dengan lem dan menjatuhkan benda-benda ke permukaannya.<sup>40</sup>

### 3) Membatik Kain

Batik tradisional dibuat dengan cara mengoleskan lilin panas pada kain sebelum diberi warna. Bahan ini memang berbahaya bagi anak kecil, namun ada cara yang lebih aman, yaitu dengan menggunakan pasta tepung sebagai gantinya. Meskipun gambarnya tidak terlalu bagus, tetapi cukup menarik perhatian anak untuk mencobanya.<sup>41</sup>

## 3. Geometri

### a. Pengertian Geometri

Geometri adalah salah satu cabang dalam matematika. Geometri berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*geometria*", *geo* artinya bumi dan *metria* berarti pengukuran. Secara harfiah geometri berarti pengukuran tentang bumi.<sup>42</sup> Geometri adalah studi tentang bentuk dan garis serta ruang yang ditempati.

---

<sup>40</sup> Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*, (Yogyakarta: Diva Press, 2008), hlm. 133-134.

<sup>41</sup> Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*,..., hlm. 139.

<sup>42</sup> Nita Ariani, *Geometri dan Pengukuran*, (Bogor: Regina Eka Utama, 2010), hlm. 1.

Bentuk dua dimensi seperti lingkaran disebut datar, sementara bentuk tiga dimensi disebut solid.<sup>43</sup>

Sejarah geometri berawal dari peradaban Mesir Kuno, masyarakat Lembah Sungai Indus, dan Babilonia sekitar tahun 3000 SM. Teks kuno tentang geometri yang ditemukan ialah Papirus Mesir, Papirus Moskow, batu bertulis tanah liat di Babilonia dan Shulba Sutras di India. Peradaban-peradaban kuno ini diketahui memiliki keahlian dalam drainase rawa, irigasi, pengendalian banjir, dan pendirian bangunan-bangunan besar. Kebanyakan geometri Mesir kuno dan Babilonia terbatas hanya pada perhitungan panjang segmen-segmen garis, luas dan volume.<sup>44</sup>

Ahli geometri Yunani yang terkenal adalah, Euclides. Walaupun tenar nyaris tidak ada rincian hidup Euclides yang diketahui. Kita memang tahu bahwa dia aktif sebagai guru di Alexandria, Mesir sekitar tahun 300 SM. Namun tanggal kelahiran dan wafatnya tidak diketahui dan kita bahkan tidak tahu pasti di benua mana dia dilahirkan, apalagi di kota mana.<sup>45</sup> Beliau dikenal sebagai bapak geometri karena bukunya, yaitu *Elements*, merupakan buku terbaik sepanjang

---

<sup>43</sup> Ismunanto, *Ensiklopedia Matematika 1*, (Jakarta: Lentera Abadi, 2011), hlm.13.

<sup>44</sup> Nita Ariani, *Geometri dan Pengukuran*,..., hlm. 1.

<sup>45</sup> Michael H. Hart, *100 Orang Paling Berpengaruh Di Dunia Sepanjang Sejarah*, (Bandung: Hikmah, 2009), hlm. 81-82.

sejarah ilmu matematika. Melalui buku tersebut, geometri beserta sifat-sifatnya diperkenalkan oleh Euclids untuk kali pertama.<sup>46</sup>

## **b. Macam-macam Bentuk Geometri**

### **a) Bangun Datar**

Bangun datar merupakan bangun yang terdiri dari titik, garis, ruas garis, sinar garis, dan sudut. Yang termasuk dalam bangun datar adalah:

#### **1) Segitiga**

Segitiga adalah bangun datar yang dibentuk oleh tiga ruas garis yang tidak segaris dan tiap ujung ruas garis yang satu berpotongan dengan salah satu ujung ruas garis yang lain sehingga membentuk tiga buah sudut.<sup>47</sup>

#### **2) Segi Empat**

Segi empat adalah suatu bangun datar yang dibatasi oleh empat buah garis lurus yang saling bertemu di setiap ujung garis. Segi empat memiliki empat buah sisi dan empat buah titik sudut. Persegi, persegi panjang, jajargenjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang merupakan contoh dari segi empat.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> E-Book, Marsigit dan Nugroho Budi Susilo, *Matematika 1 SMP Kelas VII*, (Quadra, 2006), hlm. 179.

<sup>47</sup> Nita Ariani, *Geometri dan Pengukuran*,..., hlm. 25.

<sup>48</sup> Nita Ariani, *Geometri dan Pengukuran*,..., hlm. 39.

### 3) Lingkaran

Lingkaran adalah kumpulan titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu, yang disebut titik pusat.<sup>49</sup>

### b) Bangun Ruang

Bangun ruang merupakan bangun yang memiliki bentuk sebenarnya dan memiliki ciri-ciri panjang, lebar, tinggi sama, memiliki rusuk-rusuk, alas yang berbentuk bidang datar, perhitungan luas dan keliling yang sama dengan bentuk bidang datar. Macam-macam bangun ruang, yaitu kubus, balok, prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola.

Pada anak tingkat RA dalam mempelajari tentang geometri mereka hanya diperkenalkan dasar-dasar dari bentuk geometri, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, balok, kubus, kerucut dan tabung. Pengenalan bentuk geometri dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat menarik anak untuk bermain sambil belajar.

### c. Tahap Pengenalan Bentuk Geometri

Menurut teori Van Hiele tentang pembelajaran geometri ada lima tahap anak dalam mempelajari geometri, diantaranya:

---

<sup>49</sup> Nita Ariani, *Geometri dan Pengukuran*,..., hlm. 59.

### 1) Tahap 0 (Pengenalan)

Anak pada tahap ini mengenal bangun-bangun tertentu secara holistik tanpa memperhatikan komponen-komponen dari bangun tersebut. Misalnya, persegi panjang dikenal, karena anak melihatnya sebagai daun pintu, permukaan meja dan bukan karena bangun yang dilihatnya itu memiliki empat sisi dan empat sudut. Pada tahap ini, unsur-unsur suatu bangun, seperti kelurusan sisi, tidak menjadi perhatian anak<sup>50</sup>.

### 2) Tahap 1 (Analisis)

Pada tahap ini, anak memfokuskan secara analitis pada bagian-bagian dari bangun, seperti sisi dan sudut-sudutnya. Komponen-komponen dari bangun untuk mencirikan bangun tersebut. Anak dapat memahami dan membedakan komponen-komponen dari bangun-bangun yang berbeda. Misalnya, anak yang telah berpikir analitis akan mengatakan bahwa persegi mempunyai empat sisi yang sama dan empat sudut yang sama.<sup>51</sup>

### 3) Tahap 2 (Relationship/hubungan)

Pada tahap ini ada tipe berpikir pertama, anak memahami hubungan abstrak diantara bangun-bangun.

---

<sup>50</sup> Sukirman, *Matematika Untuk Guru dan Calon Guru Pendidikan Dasar (Buku 2)*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 73.

<sup>51</sup> Sukirman, *Matematika Untuk Guru dan Calon Guru Pendidikan Dasar (Buku 2)*,..., hlm. 73-74.

Sebagai contoh, suatu belah ketupat adalah bangun yang mempunyai empat sisi dan empat sisi itu sama panjang, sedangkan persegi panjang adalah bangun dengan empat sisi dan empat sudutnya siku-siku. Anak pada tahap ini dapat menyatakan suatu persegi. Karena persegi memiliki sifat-sifat yang dimiliki oleh belah ketupat dan persegi panjang.

4) Tahap 3 (Deduktif)

Penalaran pada tahap ini termasuk belajar geometri secara formal. Anak yang berada pada tahap ini telah memahami pengertian definisi, postulat, teorema dan telah dapat menuliskan secara formal bukti dari suatu teorema..

5) Tahap 4 (Aksioma)

Dari hasil penelitian tentang belajar geometri, pada tahap 4 ini anak telah berpikir abstrak penuh dan tidak perlu lagi menggunakan model-model konkrit . pada tahap ini, postulat, aksioma, definisi, dan teorema menjadi objek pemikirannya. Tahap ini cocok untuk pembelajaran geometri pada Perguruan Tinggi.

**d. Manfaat Pengenalan Geometri**

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak mengenal apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang ril dan dekat dengan anak, sehingga

anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan. Tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, pada tahap selanjutnya. Menurut Wahyudi bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak, yaitu:<sup>52</sup>

- 1) Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.
- 2) Anak akan membedakan bentuk-bentuk.
- 3) Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.
- 4) Anak akan memberikan pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

Manfaat bermain dan berkarya dari bentuk geometri dalam kaitannya dengan meningkatkan kreativitas anak sendiri ialah dengan anak bermain dan berkarya dari bentuk geometri anak bebas mengeksplorasi kemampuan kreativitasnya. Dengan menempel, menyusun dari bentuk geometri menjadi bentuk kreasi sesuai ide anak sendiri.

---

<sup>52</sup> Wahyudi dan Damayanti, *Program Pendidikan Untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*, (Jakarta: Grasindo, 2005), hlm. 109.

### **e. Tahapan Bermain dan Berkarya dari Bentuk Geometri**

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain dan berkarya dari bentuk geometri.
- 2) Berbagai bentuk geometri dikelompokkan sesuai dengan jenis, ukuran dan warnanya.
- 3) Guru meminta anak untuk berkelompok, menjadi 5 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 3 anak saat bermain dan berkarya dari bentuk geometri.
- 4) Anak dapat mengambil berbagai bentuk geometri sesuai dengan kebutuhan anak.
- 5) Guru membagikan lem dan kertas yang akan digunakan anak menempel bentuk geometri (pada Siklus I), sedangkan pada Siklus II media yang digunakan adalah *styrofoam*.
- 6) Guru memberikan aturan main sebelum anak-anak mulai bermain dan berkarya dari bentuk geometri.
- 7) Anak bebas bermain dan berkarya dari bentuk geometri sesuai dengan imajinasinya.
- 8) Guru bersama kolaborator mengamati anak-anak yang sedang bermain dan berkarya dari bentuk geometri.

### **B. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka di sini menguraikan teori terkait dan temuan penelitian yang relevan, yang memberi arah pada pelaksanaan PTK dan usaha peneliti membangun argumen teoritis bahwa dengan tindakan tertentu dimungkinkan dapat meningkatkan mutu proses



serta hasil pendidikan.<sup>53</sup> Peneliti mengkaji dari skripsi-skripsi terdahulu yang relevan diantaranya, yaitu:

1. Ulfiani tahun 2015 dengan judul Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kolase Pola Mewarna dengan Media Biji-bijian di Kelompok B TK Dharma Wanita Purworejo Kec. Margoyoso Kab. Pati. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa dapat ditarik kesimpulan upaya meningkatkan kreativitas anak yang dilakukan oleh guru TK Dharma Wanita Purworejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati salah satunya adalah melalui pelaksanaan proses pembelajaran dengan kolase pola berwarna dengan media biji-bijian. Dengan pembelajaran kolase pola berwarna dengan media biji-bijian dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak TK Dharma Wanita Purworejo Kecamatan Margoyoso kabupaten Pati dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan kreativitas siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus, tingkat kreativitas siswa yang termasuk kategori BSP dan BSH sebesar 26,67%. Kemudian pada siklus I, meningkat menjadi 46,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,67%. Hal ini berarti bahwa nilai kreativitas siswa pada siklus II ini sudah mencapai indikator kerja yang telah peneliti tetapkan yaitu secara klasikal kreativitas

---

<sup>53</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 82

siswa yang memperoleh BSP dan BSH minimal berjumlah sebesar 85%. Ternyata pembelajaran dengan kolase pola berwarna dengan media biji-bijian mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

2. Mufidah tahun 2016 dengan judul Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menganyam dengan Berbantuan Daun Pisang Pada Kelompok B TK Muslimat NU 07 Bahrul Ulum Desa Pucangrejo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan, dalam meningkatkan kreativitas anak guru menggunakan metode kegiatan menganyam dengan berbantuan daun pisang yaitu bermain dengan membuat anyaman dengan motif satu-satu dan satu-dua. Berdasarkan pengamatan kondisi awal anak usia dini di TK Muslimat NU 07 Bahrul Ulum Pucangrejo dalam peningkatan kreativitas anak masih kurang karena hanya 45,33% (6 anak) yang memenuhi indikator kinerja, maka perlu diadakan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui metode kegiatan menganyam dengan berbantuan daun pisang dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Muslimat NU 07 Bahrul Ulum Pucangrejo. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan kreativitas anak dan ketercapaian indikator kinerja penelitian. Pada siklus I prosentase peningkatan kreativitas anak mencapai 59,56% (9 anak) kemudian meningkat menjadi 84,00% (12 anak) pada siklus ke II. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian

tindakan yang berbunyi melalui kegiatan menganyam dengan bebantuan daun pisang dapat meningkatkan kreativitas anak pada anak di TK Muslimat NU 07 Bahrul Ulum Pucangrejo.

3. Ninik Supriyatin tahun 2016 dengan judul Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Melalui Teknik Gradasi dengan Media Krayon. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan, pada pra siklus anak yang mendapat kriteria BM 12 anak (57,14%), kriteria BSH 8 anak (38,10%), sedangkan kriteria BSB 1 anak ((4,76%). Pada siklus I kriteria BM 6 anak (28,57%), kriteria BSH 8 anak (38,10%), sedangkan kriteria BSB 7 anak (33,33%). Pada siklus II kriteria BM 0 anak (0%), kriteria BSH 4 anak(19,05%), sedangkan kriteria BSB 17 anak (80,95%).

Beberapa kajian pustaka di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian skripsi peneliti, yaitu mengkaji tentang meningkatkan kreativitas anak akan tetapi yang berbeda adalah dari cara dan media yang diterapkan dalam kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak serta tempat penelitian. Penelitian di atas juga menghasilkan peningkatan kreativitas anak yang baik sehingga dengan adanya skripsi yang telah ada dapat menjadikan pengembangan bagi peneliti.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Setelah dilakukan tindakan penelitian yang dilaksanakan dalam dua Siklus, bermain dan berkarya dari bentuk geometri dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang. Mereka dapat berkreaitivitas sesuai dengan imajinasinya masing-masing.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau PTK, yaitu merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.<sup>54</sup> PTK sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran tersebut dilakukan.<sup>55</sup>

Dalam pengertian penelitian tindakan kelas di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yaitu berguna untuk meningkatkan suatu pembelajaran yang telah dilakukan dan memperbaiki kondisi pembelajaran agar mencapai hasil yang diharapkan.

---

<sup>54</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*,..., hlm. 3.

<sup>55</sup> Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis bagi Guru Profesional*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 9.

## 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif, yaitu seluruh data yang terkumpul diolah secara non statistik untuk menggambarkan situasi hasil penelitian dan deskriptif kuantitatif, yaitu dengan analisis persentase dan analisa rata-rata.<sup>56</sup>

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang. Penelitian dilakukan di kelompok B RA Nurussibyan. RA Nurussibyan ini terletak di samping Masjid yang berdiri satu yayasan dengan MI Nurussibyan. Penelitian dilaksanakan selama 1 bulan yaitu pada tanggal 11 April sampai tanggal 9 Mei 2018.

### **C. Subjek dan Kolaborator Penelitian**

#### 1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah anak kelompok B RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang yang terdiri dari satu kelas yang berjumlah 15 anak, yaitu laki-laki 11 anak dan perempuan 4 anak.

---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Strategi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 335.

## 2. Kolaborator Penelitian

Kolaborator adalah kerjasama antara praktisi (guru), kepala sekolah, siswa dan lain-lain, dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan. Melalui kerjasama, mereka secara bersama menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi terutama kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan tindakan, menganalisis data, menyeminarkan hasil dan menyusun laporan akhir.<sup>57</sup> Kerjasama antara peneliti dan kolaborator diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Kolaborator dalam penelitian ini adalah Guru kelas RA kelompok B, yaitu Ibu Aqidatul Mukhtafia, S.Pd.

## D. Siklus Penelitian

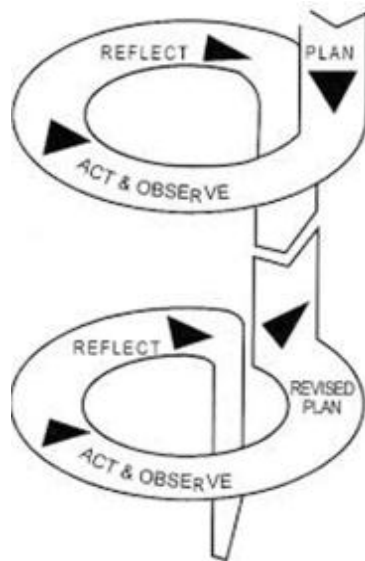
Prosedur PTK menguraikan berbagai metode dan prosedur yang akan ditempuh, sifatnya operasional dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian.<sup>58</sup> prosedur PTK biasanya meliputi beberapa siklus, sesuai

---

<sup>57</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*,..., hlm. 63.

<sup>58</sup> Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 67.

dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan. Setiap siklus terdiri dari empat langkah seperti model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart.



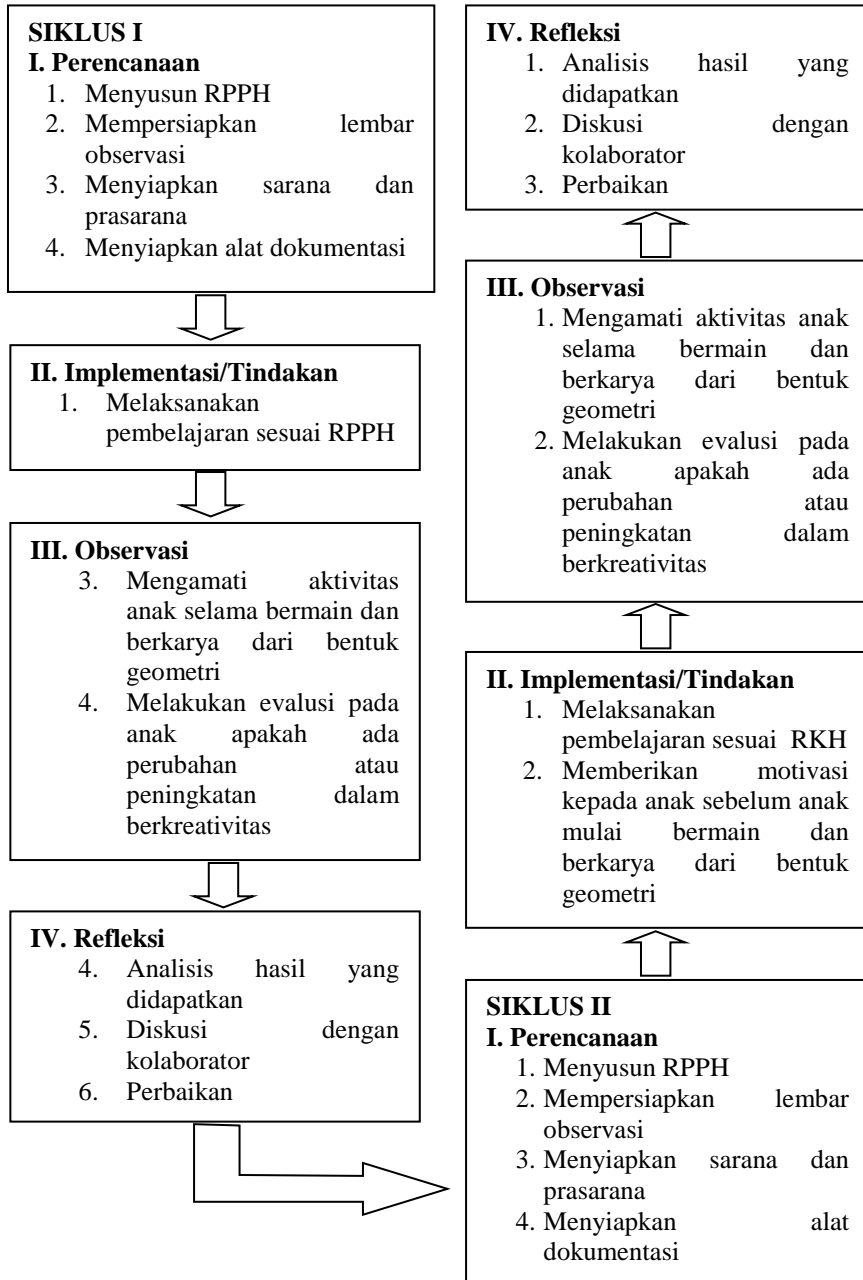
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Kemmis dan Mc Taggart, 1990:14<sup>59</sup>

Diatas merupakan gambaran spiral tentang siklus dalam penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan McTaggart dan di bawah ini merupakan gambar skema perencanaan penelitian:

---

<sup>59</sup> Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 21.





Tabel 3.1 Skema Perencanaan  
Penelitian

a. Siklus I

1) Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain dan berkarya dari bentuk geometri kelompok B RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- a) Membuat RPPH untuk pelaksanaan pembelajaran
- b) Mempersiapkan lembar observasi dan mencatat hasil observasi mengenai kreativitas anak.
- c) Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan.
- d) Menyiapkan alat dokumentasi untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran bermain dan berkarya dari bentuk geometri yang akan dilakukan oleh anak.

2) Implementasi/Tindakan

Tindakan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan oleh peneliti.

Pelaksanaan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun pelaksanaan tindakannya adalah sebagai berikut:

- a) Sebelum kegiatan dilaksanakan, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan bermain dan berkarya dari bentuk geometri serta menyiapkan bentuk geometri dengan ukuran dan warna yang bervariasi.
- b) Peneliti memberikan penjelasan tentang berbagai bentuk geometri setelah itu peneliti melakukan tanya jawab tentang benda-benda di sekitar yang pernah dilihat oleh anak yang berbentuk geometri.
- c) Peneliti memberikan kesempatan bagi anak untuk bebas bermain dan berkarya dari bentuk geometri dan alat yang telah disediakan oleh peneliti. mereka bebas menuangkan ide dan gagasan mereka dalam berkreaitivitas dari bentuk geometri. Kegiatan yang akan dilakukan oleh anak yaitu, anak diminta untuk bermain dan berkarya bebas dari bentuk geometri.

- d) Selama proses pembelajaran peneliti mengamati anak-anak dalam bermain dan berkarya, apakah anak sudah mampu dalam berkreaitivitas dari bentuk geometri sendiri tanpa meniru contoh atau meniru karya teman-temannya. Apabila ada anak yang belum mampu bermain dan berkreasi dari bentuk geometri peneliti memberikan motivasi kepada anak. Peneliti juga mewawancarai anak tentang karya yang dibuat.
- e) Peneliti bersama kolaborator mengevaluasi tentang karya yang telah dibuat oleh anak-anak.

### 3) Observasi

Tahap observasi dan evaluasi melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Dalam tahap ini dilakukan pengamatan terhadap proses, hasil dan hambatan-hambatan yang terjadi oleh anak. Pengamatan dilakukan selama anak bermain dan berkarya dari bentuk geometri.

### 4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi bersama kolaborator, yaitu Guru kelompok B RA Nurussibyan Randu garut Tugu Semarang. Refleksi dalam penelitian ini mengenai ketercapaian aspek-aspek kreativitas anak dalam bermain dan berkarya dari bentuk geometri dan kemampuan anak dalam berkreaitivitas. Hasil tersebut akan digunakan untuk mengetahui tindakan pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Sebagai tindak lanjut dari siklus I dilakukan perencanaan ulang yang sama dengan siklus I hanya dilakukan beberapa perubahan dari penyajian materi dan bentuk geometri yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Terutama bagi anak yang belum mengalami peningkatan kreativitas melalui bermain dan berkarya dari bentuk geometri.

2) Implementasi/Tindakan

Pada tahap ini permainan harus lebih menarik agar anak lebih tertarik, apabila terdapat anak yang masih belum bisa berkreasi dari bentuk geometri peneliti harus lebih memotivasi anak dalam berkreasi. Apabila pada siklus I anak

diminta bermain dan berkarya dari bentuk geometri dengan bahan kertas origami, pada siklus II anak diminta untuk bermain dan berkarya dari bentuk geometri menggunakan bahan *styrofoam*.

### 3) Observasi

Peneliti mengobsevasi pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti melihat apakah ada peningkatan kreativitas yang terjadi pada siklus II ini. Peneliti melakukan evaluasi guna untuk menilai peningkatan kreativitas yang terjadi pada anak.

### 4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti dan kolaborator berdiskusi kembali mengenai hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti dan guru mencoba untuk mengetahui kemampuan anak dalam bermain dan berkarya dari bentuk geometri yang telah dilaksanakan pada siklus II. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan apakah akan dilanjutkan ke siklus III atau cukup sampai siklus ke II.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang cara meningkatkan kreativitas anak bermain dan berkarya dari bentuk geometri,

### **a. Cara Pengumpulan Data**

Cara pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara, yaitu:

#### **1) Observasi**

Observasi merupakan proses pengumpulan data dengan menggunakan alat indra. Data yang direkam perlu segera dicatat atau direkam. Dalam rangka penilaian, observasi dilakukan dengan bantuan perekaman atau pencatatan secara sistematis gejala-gejala tingkah laku yang tampak.<sup>60</sup>

#### **2) Wawancara**

Wawancara atau interview dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan dengan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu.<sup>61</sup>

Wawancara dilaksanakan untuk mengukur aspek

---

<sup>60</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), hlm. 74.

<sup>61</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2009), hlm. 96.

keaktivitas anak, seperti hasil karya apa yang dibuat oleh anak, bagaimana cara membuatnya, dan sebagainya.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan suatu peristiwa yang sudah terjadi yang berupa tulisan, gambar-gambar atau video yang direkam oleh seseorang dan digunakan sebagai data sebagai hasil pengamatan.

## **F. Teknik Analisis Data**

### 1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif , artinya seluruh data yang terkumpul diolah secara non statistik untuk menggambarkan situasi hasil penelitian. Analisis ini digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.<sup>62</sup>

### 2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dari hasil tes peserta didik setiap siklusnya. Analisis data yang bersifat deskriptif kuantitatif dengan analisis persentase dan analisa rata-rata.<sup>63</sup> Data kuantitatif ini

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Strategi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*,..., hlm. 335.

<sup>63</sup> Sugiyono, *Strategi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*,...,hlm. 335.



diolah berdasarkan pengamatan dan lembar observasi anak.

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:<sup>64</sup>

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Menurut Suharsimi Arikunto data-data tersebut diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan, yaitu:

1. Kriteria Baik, yaitu antara 76%-100%
2. Kriteria Cukup, yaitu antara 56-75%
3. Kriteria Kurang Baik, yaitu antara 41%-55%
4. Kriteria Tidak Baik, yaitu antara 0-40%

---

<sup>64</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), hlm. 102.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang Tahun Ajaran 2017/2018 mengalami peningkatan. Meningkatnya kreativitas anak dilakukan dengan cara bermain dan berkarya dari bentuk geometri, anak diberikan kebebasan untuk berkreaitivitas sesuai dengan ide dan imajinasi anak. Bahan yang digunakan dalam bermain dan berkarya dari bentuk geometri adalah kertas origami dan *styrofoam*. Geometri yang digunakan juga bervariasi bentuk dan warna serta ukuran sehingga dapat menarik minat anak untuk bermain dan berkarya dari bentuk geometri. Meningkatnya kreativitas anak dapat dilihat dari segi aspek kreativitas anak yang mengalami kemunculan di setiap siklusnya, yaitu *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, *elaboration*/ keterperincian.

Penelitian ini dilakukan dalam dua Siklus dan peningkatan kreativitas anak dapat dilihat pada setiap siklusnya. Berdasarkan Pra Siklus dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas anak dalam bermain dan berkarya

adalah 43,33% yang masuk pada kriteria kurang, yang dalam rinciannya yaitu 2 anak menunjukkan kriteria tinggi, 5 anak menunjukkan kriteria kurang dan 8 anak menunjukkan kriteria rendah. Kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan masih dikatakan rendah, maka peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain dan berkarya dari bentuk geometri.

Berdasarkan kegiatan Siklus I dapat diketahui bahwa hasil kreativitas anak, yaitu 58,33% dengan rincian dari 15 anak, 7 anak menunjukkan kriteria tinggi, 4 anak menunjukkan kriteria cukup, 2 anak menunjukkan kriteria kurang, dan 2 anak menunjukkan kriteria rendah. Dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan tindakan pada Siklus I telah terjadi peningkatan kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan, yang pada Pra Siklus hasil kreativitas anak yaitu 43,33% kini meningkat menjadi 58,33% pada Siklus I. Akan tetapi hasil yang diperoleh dari kegiatan Siklus I belum mencapai kriteria yang telah ditentukan sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II.

Pelaksanaan kegiatan pada Siklus II, anak semakin lancar dalam berkreaitivitas, anak dapat mengeksplorasi bentuk geometri untuk dijadikan berbagai bentuk hasil karya yang bervariasi. Hasil dari observasi kreativitas anak pada Siklus II, yaitu 87,92% masuk pada

kriteria Tinggi, dengan rincian dari 15 anak, 12 anak menunjukkan kriteria tinggi dan 3 anak menunjukkan kriteria cukup. Kreativitas anak kelompok B RA Nurussibyan telah meningkat sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Dapat disimpulkan kreativitas anak meningkat setelah dilakukan tindakan bermain dan berkarya dari bentuk geometri, dari hasil observasi kreativitas anak pada Pra Siklus, yaitu 43,33% meningkat pada siklus I, yaitu 58,33% dan pada Siklus II meningkat menjadi 87,92%.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Guru**

Agar guru-guru di RA Nurussibyan dapat menggali dan mengembangkan ide-ide kreatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di RA dan tidak melakukan pembelajaran yang monoton. Mengetahui berbagai media dan bahan yang dapat dijadikan sebagai alat untuk menciptakan suatu karya anak.

### **2. Bagi Anak**

Agar anak dapat memiliki daya kreativitas yang baik, menghasilkan suatu karya dari berbagai media. Menggali potensi seni dalam diri anak, anak lebih percaya diri dalam menghasilkan karya yang

dibuatnya dengan bercerita tentang hasil karya yang telah dibuat oleh anak.

### 3. Bagi Orang Tua

Sebaiknya orang tua senantiasa memberikan motivasi dan stimulasi kepada anak mereka untuk meningkatkan kreativitas. Mengajak anak untuk berpikir kreatif dan menghasilkan sesuatu yang kreatif sesuai dengan pikiran anak.

## **C. Kata Penutup**

Syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini. Dengan menyadari adanya kekurangan dan kekhilafan yang ada pada diri penulis, memungkinkan adanya perbaikan-perbaikan dalam skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran agar lebih baik skripsi ini. Akhirnya penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, dengan harapan semoga Allah SWT menerima sebagai amal kebaikan dan memberi pahala dunia dan akhirat. Dengan teriring doa dan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

Almath, Muhammad Faiz, *1100 Hadits Terpilih Sinar Ajaran Muhammad*, Jakarta: Gema Insani Press, 1994.

Andrianto, Tuhana Taufiq, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

Anwar dan Ahmad, Arsyad, *Pendidikan Anak Dini Usia (Panduan Praktis bagi Ibu dan Calon Ibu)*, Bandung: Alfabeta, 2007.

Ariani, Nita, *Geometri dan Pengukuran*, Bogor: Regina Eka Utama, 2010.

Arikunto, Suharsimi dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Cahyati, dkk, “Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kreativitas”, *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2015).

Dalam <http://tempatnyaberkarya.blogspot.co.id/2014/12/pengertian-karya-berkarya.html?m=1>, Diakses pada tanggal 19 desember 2017.

Damanti, Asih, dkk, “Upaya Meningkatkan Pemahaman Terhadap Bentuk Geometri Melalui Menggambar Bentuk Bagi Anak kelompok B TK PGRI Plumbungan Tahun Pelajaran 2014/2015”, *Jurnal Kumala Cendekia*, (Vol. 3, No. 1 tahun 2015).

E-Book, Marsigit dan Susilo, Nugroho Budi, *Matematika 1 SMP Kelas VII*, Quadra, 2006.

Fadlillah, M dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.

Fadlillah, Muhammad & Khorida, Lilif Mualifatul, *Pendidikan karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*, Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2014.

Faiz Almath, Muhammad, *1100 Hadits Terpilih Sinar Ajaran Muhammad*, Jakarta: Gema Insani Press, 1994.

Hart, Michael H, *100 Orang Paling Berpengaruh Di Dunia Sepanjang Sejarah*, Bandung: Hikmah, 2009.

Ino, Cahyo, “Pengertian Karya, Berkarya”,

Ismunanto , *Ensiklopedia Matematika 1*, Jakarta: Lentera Abadi, 2011.

Krisdianto, Dwi, “Rahasia Anak Kreatif dalam Berkarya”, dalam <http://temankita.com/apa-rahasia-anak-kreatif-dalam-berkarya-4-langkahnya/>, Diakses pada tanggal 19 Desember 2017.

Kusumah, Wijaya & Dwitagama, Dedi, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Indeks, 2010.

Latif, Mukhtar, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.

Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.

Martuti, A, *Mengelola PAUD*, Bantul: Kreasi Wacana, 2008.

Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional (Pijakan Mahasiswa, Guru, dan pengelola TK/RA/KB/TPA)*, Jakarta: Gramedia, 2013.

Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.



Munandar, Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014.

Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2015.

Muslich, Masnur, *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis bagi Guru Profesional*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.

Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2010.

Noorlaila, Iva, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, Yogyakarta: Pinus, 2010.

Octaviyani, Balqis “Pengertian Berkarya”, dalam <http://sprotandreligion.blogspot.co.id/2011/08/pengertian-berkarya.html?m=1>, Diakses pada tanggal 19 Desember 2017.

Prasetyono, Dwi Sunar, *Biarkan Anakmu Bermain*, Yogyakarta: Diva Press, 2008.

Purwanto, Ngalim, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997.

Putri, Synthia Sri Untari, dkk, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok A TK Islam Terpadu Aisyiyah Laban Mojokaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2014/2015”, *Jurnal Kumala Cendekia*, (Vol 3, No 2 tahun 2015).

Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Rusdarmawan, *Children's Drawing dalam PAUD Untuk Orang Tua, Guru, dan Pengelola PAUD*, Bantul: Kreasi Wacana, 2009.

Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Group, 2009.

Sayari, Rasyid, “Aku Berkarya Maka Aku Ada”, dalam [https://googleweblight.com/?lite-url=https://www.kompasiana.com/sayyari/aku-berkarya-maka-aku-ada\\_5512e55ba33311b068ba7d77&ei=vTOr07tV&lc=id](https://googleweblight.com/?lite-url=https://www.kompasiana.com/sayyari/aku-berkarya-maka-aku-ada_5512e55ba33311b068ba7d77&ei=vTOr07tV&lc=id), diakses pada tanggal 22 Desember 2017.

Somadayo, Samsu, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

Sugiyono, *Strategi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2007.

Sukirman, *Matematika Untuk Guru dan Calon Guru Pendidikan Dasar (Buku 2)*, Yogyakarta: UNY Press, 2017.

Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.

Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Suyadi & Ulfah, Maulidya, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2013.

Suyanto, Slamet, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat, 2005.

Upton, Penney, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 2012.

Wahyudi dan Damayanti, *Program Pendidikan Untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*, Jakarta: Grasindo, 2005.

Wiyani, Novan Ardy & Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012.

Yus, Anita, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011.

## LAMPIRAN I

### Rubrik Penilaian Kreativitas Anak

#### RUBRIK PENILAIAN KREATIVITAS ANAK DALAM BERMAIN DAN BERKARYA DARI BENTUK GEOMETRI

NO	Aspek	Indikator	Skor
1	Kelancaran/ <i>Fluency</i>	Anak mampu dalam bermain dan berkarya dari bentuk geometri	1
		Anak belum mampu dalam bermain dan berkarya dari bentuk geometri	0
2	Keluwesanan/ <i>Flexibility</i>	Keluwesanan anak dalam menceritakan hasil karya yang telah dibuatnya	1
		Anak belum luwes dalam menceritakan hasil karya yang telah dibuatnya	0
3	Keaslian/ <i>Originality</i>	Anak mampu membuat karyanya sendiri	1

		Anak belum mampu membuat karyanya sendiri	0
4	Keterperincian/ <i>Elaboration</i>	Anak mampu menguraikan secara rinci dan jelas hasil karya yang telah dibuatnya	1
		Anak belum mampu menguraikan secara rinci dan jelas hasil karya yang telah dibuatnya	0



2	Burhan									
3	Azzam									
4	Amar									
5	Modenta									
6	Irfan									
7	Zaedan									
8	Eriek									
9	Alief									
10	Jibril									
11	Karina									
12	Bintang									
13	Silvia									
14	Husna									
15	Dhika									

Keterangan : 1 = Muncul

0 = Belum Muncul



### **LAMPIRAN III**

#### **Pedoman Wawancara Anak**

#### **PEDOMAN WAWANCARA**

Hari/tanggal :

Nama Anak :

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban Anak</b>
1	Apa yang sedang kamu buat?	
2	Pernahkah kamu	

	membuat seperti ini sebelumnya ?	
3	<p>Bagaimana cara bermain dan berkarya dari bentuk geometri ?</p> <p>Apakah dengan digunting kemudian ditempel atau dengan diremas-remas kemudian ditempel ?</p>	
4	Apakah kamu senang bermain dan berkarya dari bentuk geometri ?	

#### **LAMPIRAN IV**

##### **Penghitungan Persentase Meningkatnya Kreativitas Anak**

Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Siklus, Siklus I, dan

Siklus II

No	Nama	Kriteria Kreativitas Anak		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Dafa	1	4	4
2	Burhan	2	4	4
3	Azzam	4	4	4

4	Amar	1	1	3
5	Modenta	2	4	4
6	Irfan	2	4	4
7	Zaedan	1	3	4
8	Eriek	2	4	4
9	Alief	1	4	4
10	Jibril	1	3	4
11	Karina	1	2	3
12	Bintang	2	3	4
13	Silvia	1	2	3
14	Husna	1	3	4
15	Dhika	4	4	4

Hasil Rekapitulasi Kreativitas Anak Pra Siklus, Siklus I,  
Siklus II

No	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Tinggi	2	13,33%	7	46,67%	12	80%
2	Cukup	-	-	4	26,67%	3	20%
3	Kurang	5	33,34%	2	13,33%	-	-
4	Rendah	8	53,33%	2	13,33%	-	-

			100%		100%		100%
--	--	--	------	--	------	--	------

Untuk mengetahui persentase kreativitas anak dari data lembar observasi yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Ket : Nilai maksimum = 4 yang diperoleh dari aspek kreativitas anak yang dijadikan sebagai bahan penilaian lembar observasi.

Penghitungan persentase kreativitas anak:

1. Dafa

Pra Siklus

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Persentase} &= \frac{1}{4} \times 100 \% \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Siklus I

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Persentase} &= \frac{4}{4} \times 100 \% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Siklus II

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai Persentase} &= \frac{4}{4} \times 100 \% \\ &= 100\%\end{aligned}$$

2. Burhan

Pra Siklus

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai Persentase} &= \frac{2}{4} \times 100 \% \\ &= 50\%\end{aligned}$$

Siklus I

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai Persentase} &= \frac{4}{4} \times 100 \% \\ &= 100\%\end{aligned}$$

Siklus II

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai Persentase} &= \frac{4}{4} \times 100 \% \\ &= 100\%\end{aligned}$$

3. Husna

Pra Siklus

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai Persentase} &= \frac{1}{4} \times 100 \% \\ &= 25\%\end{aligned}$$

### Siklus I

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai Persentase} &= \frac{3}{4} \times 100 \% \\ &= 75\%\end{aligned}$$

### Siklus II

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai Persentase} &= \frac{4}{4} \times 100 \% \\ &= 100\%\end{aligned}$$

## LAMPIRAN V

### RPPH Siklus I

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA NURUSSIBYAN

Semester/Minggu ke	: II/15
Hari/Tgl	: Senin, 16 April 2018
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Negaraku/Negaraku 1
KD	: 1.2-2.3-2.10-2.12-3.1-4.1-3.6-4.6-3.15-4.15
Materi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur</li><li>- Berkreasi menggunakan berbagai media</li><li>- Menyelesaikan tugas sampai selesai</li><li>- Hafalan surat-surat pendek</li><li>- Pengelompokan benda berdasarkan bentuk geometri</li><li>- Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll.</li></ul>
Kegiatan Main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kertas origami, kertas HVS, lem kertas</li><li>- Majalah</li><li>- Krayon</li></ul>

### PROSES KEGIATAN

#### A. KEGIATAN AWAL

1. Baris-berbaris

#### B. PEMBUKAAN

2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat-surat
4. Menyanyikan lagu Pancasila, Indonesia Raya dan Mars RA
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### C. INTI

1. Bermain dan berkarya dari bentuk geometri
2. Menebalkan huruf hijaiyah
3. Mewarnai gambar burung garuda



D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

E. ISTIRAHAT

1. Makan bekal
2. Main bersama

F. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Berdoa

Peneliti

  
Riza Kustlani

Semarang, 16 April 2018

Guru Kelas

  
Aqidatul Mukhtafia, S.Pd

Mengetahui,  
Kepala RA Nurussibyan  
  
Supriyanti, S.Pd.I



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPIH)**  
**RA NURUSSIBYAN**

---

---

Semester/Minggu ke	: II/15
Hari/Tgl	: Rabu, 18 April 2018
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Negaraku/Negaraku I
KD	: 1.2-2.3-2.10-2.12-3.1-4.1-3.11-4.11-3.15-4.15
Materi	: - Bersyukur - Berkreasi menggunakan berbagai media - Menyelesaikan tugas sampai selesai - Hafalan surat-surat pendek - Pengenalan berbagai ekspresi wajah (senang, marah, sedih) - Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll.
Alat dan Bahan	: - Kertas origami, kertas HVS, lem kertas - Majalah - Krayon

**PROSES KEGIATAN**

**A. KEGIATAN AWAL**

1. Baris-berbaris

**B. PEMBUKAAN**

2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat-surat
4. Menyanyikan lagu Pancasila, Indonesia Raya dan Mars RA
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**C. INTI**

1. Bermain dan berkarya dari bentuk geometri
2. Memberi emoticon senyum pada gambar anak yang melakukan kebaikan dan memberikan emoticon cemberut pada gambar anak yang melakukan keburukan
3. Membuat bendera Indonesia

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

E. ISTIRAHAT

1. Makan bekal
2. Main bersama

F. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Berdoa

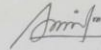
Peneliti



Riza Kustiani

Semarang, 18 April 2018

Guru Kelas



Aqidatul Mukhtafia, S.Pd

Mengetahui,

Kepala RA Nurussibyan



Sri Supriyanti, S.Pd.I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPII)**  
**RA NURUSSIBYAN**

---

---

Semester/Minggu ke	: II/16
Hari/Tgl	: Senin, 23 April 2018
Kelompok Usia	: B
Tema/Sub Tema	: Negaraku/Negaraku II
KD	: 1.2-2.3-2.10-2.12-3.1-4.1-3.5-4.5-3.15-4.15
Materi	<ul style="list-style-type: none"><li>: - Bersyukur</li><li>- Berkreasi menggunakan berbagai media</li><li>- Menyelesaikan tugas sampai selesai</li><li>- Hafalan surat-surat pendek</li><li>- Mengerjakan maze (mencari jejak) menuju suatu tempat/benda</li><li>- Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll.</li></ul>
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"><li>: - Gunting</li><li>- Pensil</li><li>- Kertas origami, kertas HVS, lem kertas</li><li>- Majalah</li></ul>

**PROSES KEGIATAN**

**A. KEGIATAN AWAL**

1. Baris-berbaris

**B. PEMBUKAAN**

2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat-surat
4. Menyanyikan lagu Pancasila, Indonesia Raya dan Mars RA
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**C. INTI**

1. Bermain dan berkarya dari bentuk geometri
2. Mencari jejak menuju kebun binatang
3. Menggunting dan menempel gambar tugu muda Semarang

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

E. ISTIRAHAT

1. Makan bekal
2. Main bersama

F. PENUTUP


1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Berdoa



Peneliti

  
Riza Kustiani

Semarang, 23 April 2018

Guru Kelas

  
Aqidatul Mukhtafia, S.Pd

Mengetahui,  
  
Kepala RA Nurussibyan  
  
Supriyanti, S.Pd.I



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**RA NURUSSIBYAN**

---

---

Semester/Minggu ke	: II/16
Hari/Tgl	: Rabu, 25 April 2018
Kelompok Usia	: B
Tema/Sub Tema	: NegarakuNegaraku II
KD	: 1.2-2.3-2.10-2.12-3.1-4.1-3.12-4.12-3.15-4.15
Materi	<p>: - Bersyukur</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Berkreasi menggunakan berbagai media</li><li>- Menyelesaikan tugas sampai selesai</li><li>- Hafalan surat-surat pendek</li><li>- Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkan (tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya)</li><li>- Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll.</li></ul>
Alat dan Bahan	<p>: - Kertas origami, kertas HVS, lem kertas</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Majalah</li><li>- Pensil</li><li>- Krayon</li></ul>

**PROSES KEGIATAN**

**A. KEGIATAN AWAL**

1. Baris-berbaris

**B. PEMBUKAAN**

2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat-surat
4. Menyanyikan lagu Pancasila, Indonesia Raya dan Mars RA
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**C. INTI**

1. Bermain dan berkarya dari bentuk geometri

2. Menghubungkan gambar geometri dengan tulisan nama geometri
3. Mewarnai baju adat Jawa Tengah

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya


E. ISTIRAHAT

1. Makan bekal
2. Main bersama

F. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Berdoa

Peneliti

  
Riza Kustiani

Semarang, 25 April 2018

Guru Kelas

  
Aqidatul Mukhtafia, S.Pd

Mengetahui,  
Kepala RA Nurussibyan  
  
Supriyanti, S.Pd.I



**LAMPIRAN VI**  
**RPPH Siklus II**



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA NURUSSIBYAN

---

---

Semester/Minggu ke	: II/17
Hari/Tgl	: Senin, 30 April 2018
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Negaraku/Kehidupan Di Kota dan Di Desa
KD	: 1.2-2.3-2.10-2.12-3.1-4.1-3.8-4.8-3.15-4.15
Materi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur</li><li>- Berkreasi menggunakan berbagai media</li><li>- Menyelesaikan tugas sampai selesai</li><li>- Hafalan surat-surat pendek</li><li>- Belajar suasana pedesaan, perkotaan dan pegunungan</li><li>- Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll.</li></ul>
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pensil</li><li>- Gunting</li><li>- Majalah</li><li>- Kertas origami, kertas HVS, lem kertas</li><li>- Krayon</li></ul>

### PROSES KEGIATAN

#### A. KEGIATAN AWAL

1. Baris-berbaris

#### B. PEMBUKAAN

2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat-surat
4. Menyanyikan lagu Pancasila, Indonesia Raya dan Mars RA
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### C. INTI

1. Bermain dan berkarya dari bentuk geometri
2. Menggunting macam-macam bentuk geometri
3. Mewarnai gambar gunung dan sawah

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

E. ISTIRAHAT

1. Makan bekal
2. Main bersama

F. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Berdoa

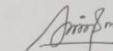
Peneliti



Riza Kustiani

Semarang, 30 April 2018

Guru Kelas



Aqidatul Mukhtafia, S.Pd

Mengetahui,

Kepala RA Nurussibyan



S. Priyanti, S.Pd.I

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA NURUSSIBYAN

Semester/Minggu ke	: II/17
Hari/Tgl	: Rabu, 2 Mei 2018
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Negaraku/Kehidupan Di Kota dan Di Desa
KD	: 1.2-2.3-2.10-2.12-3.1-4.1-3.8-4.8-3.15-4.15
Materi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bersyukur</li><li>- Berkreasi menggunakan berbagai media</li><li>- Menyelesaikan tugas sampai selesai</li><li>- Hafalan surat-surat pendek</li><li>- Belajar suasana pedesaan, perkotaan dan pegunungan</li><li>- Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll.</li></ul>
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Majalah</li><li>- Kertas origami, kertas HVS, lem kertas</li><li>- Krayon</li></ul>

### PROSES KEGIATAN

#### A. KEGIATAN AWAL

1. Baris-berbaris

#### B. PEMBUKAAN

2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat-surat
4. Menyanyikan lagu Pancasila, Indonesia Raya dan Mars RA
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### C. INTI

1. Bermain dan berkarya dari bentuk geometri
2. Kolase gambar mobil
3. Mewarnai gambar suasana perkotaan

#### D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan



2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

E. ISTIRAHAT

1. Makan bekal
2. Main bersama

F. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Berdoa

Semarang, 2 Mei 2018

Guru Kelas

Peneliti




Riza Kustani



Aqidatul Mukhtafia, S.Pd

Mengetahui,  
Kepala R. Nurussibyan



Srt Supriyanti, S.Pd.I





## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA NURUSSIBYAN

---

---

Semester/Minggu ke	: II/18
Hari/Tgl	: Senin, 7 Mei 2018
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Alam Semesta/Matahari, Bulan, Bintang
KD	: 1.1-2.3-2.10-2.12-3.1-4.1-3.8-4.8-3.15-4.15
Materi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alam semesta ciptaan Tuhan</li><li>- Berkreasi menggunakan berbagai media</li><li>- Menyelesaikan tugas sampai selesai</li><li>- Hafalan surat-surat pendek</li><li>- Proses terjadinya gejala alam</li><li>- Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll.</li></ul>
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Majalah</li><li>- Kertas origami, kertas HVS, lem kertas</li><li>- Krayon</li></ul>

### PROSES KEGIATAN

#### A. KEGIATAN AWAL

1. Baris-berbaris

#### B. PEMBUKAAN

2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat-surat
4. Menyanyikan lagu Pancasila, Indonesia Raya dan Mars RA
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### C. INTI

1. Bermain dan berkarya dari bentuk geometri
2. Mengecap bentuk geometri (Segitiga, Lingkaran, Persegi dan Persegi Panjang)
3. Menggambar suasana siang dan malam

#### D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan





2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

E. ISTIRAHAT

1. Makan bekal
2. Main bersama

F. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Berdoa

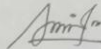
Peneliti



Riza Kustiani

Semarang, 7 Mei 2018

Guru Kelas



Aqidatul Mukhtafia, S.Pd





## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA NURUSSIBYAN

---

---

Semester/Minggu ke	: II/18
Hari/Tgl	: Senin, 9 Mei 2018
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Alam Semesta/Matahari, Bulan, Bintang
KD	: 1.1-2.3-2, 10-2.12-3, 1-4, 1-3.8-4, 8-3, 15-4, 15
Materi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alam semesta ciptaan Tuhan</li><li>- Berkreasi menggunakan berbagai media</li><li>- Menyelesaikan tugas sampai selesai</li><li>- Hafalan surat-surat pendek</li><li>- Proses terjadinya gejala alam</li><li>- Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll.</li></ul>
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Majalah</li><li>- Kertas origami, kertas HVS, lem kertas</li><li>- Krayon</li></ul>

### PROSES KEGIATAN

#### A. KEGIATAN AWAL

1. Baris-berbaris

#### B. PEMBUKAAN

2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat-surat
4. Menyanyikan lagu Pancasila, Indonesia Raya dan Mars RA
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### C. INTI

1. Bermain dan berkarya dari bentuk geometri
2. Mengelompokkan bentuk geometri yang sama
3. Membuat menggunakan belimbing

#### D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

E. ISTIRAHAT

1. Makan bekal
2. Main bersama

F. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Berdoa

Peneliti




Riza Kustiani

Semarang, 9 Mei 2018

Guru Kelas



Aqidatul Mukhtafia, S.Pd

Mengetahui,  
Kepala RA Nurussibyan  
  
N. Supriyanti, S.Pd.I



## LAMPIRAN VII

### Dokumentasi



Mengenalkan kepada anak bentuk geometri





Anak bermain dan berkarya dari bentuk geometri





Hasil karya anak



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Semarang, 13 Oktober 2017

Nomor : B-3889/Un 10.3/1.6/PP 00 9/10/2017

Lamp : -

Hal : Petunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,  
1. H. Mursid, M Ag  
2. Agus Khunaefi, M.Ag  
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Riza Kustiani  
NIM : 1403106008

Judul : **Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain dan Berkarya  
Dari Bentuk Geometri Siswa Kelompok B di RA Nurussibyan Randu Garut,  
Tugu, Semarang Tahun Ajaran 2017/2018**

Dan menunjuk Saudara:

1. H. Mursid, M.Ag  
2. Agus Khunaefi, M.Ag

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terim kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Semarang, 13 Agustus 2017



Agus Khunaefi, M.Ag

Mursid, M.Ag

19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (sebagai Laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp 7601295 Fax. 7615987  
Semarang 50185

Nomor : B.1554/Un.10.3/D.I/TL.0/04/2018

Semarang, 9 April 2018

Lamp : -

Hal : **Mohon Izin Riset**

a.n : Riza Kustiani  
NIM : 1403106008

Kepada Yth.

**Kepala RA Nurussibyan**

**di Semarang**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa:

Nama : Riza Kustiani

NIM : 1403106008

Alamat : Pasir, Jalan Nakula RT 01, RW 05 Mijen, Demak

Judul skripsi : **MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
BERMAIN DAN BERKARYA DARI BENTUK GEOMETRI  
KELOMPOK B DI RA NURUSSIBYAN RANDU GARUT  
TUGU SEMARANG TAHUN AJARAN 2017/2018**

Pembimbing : 1. H. Mursid, M.Ag  
2. Agus Khunaei, M.Ag

Mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon Mahasiswa tersebut di ijinakan melaksanakan riset selama 1 bulan, mulai tanggal 11 April sampai dengan tanggal 9 Mei 2018.

Demikian atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,  
Dekan Bidang Akademik

Dr. H. Fatah Syukur, M. Ag  
NIP.19681212 199403 1 003

Tembusan: Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-1100/Un.10.3/D.3/PP.00.9/10/2018

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Riza Kustiani  
Tempat dan tanggal lahir : Demak, 09 April 1995  
Program/ Semester/ Tahun : S1/ VIII/ 2018  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat : Ds. Pasir RT 01/RW 05 Kec. Mijen Kab. Demak

Adalah benar-benar melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Kepada pihak-pihak yang berkepentingan di harap maklum.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Semarang, 17 Oktober 2018

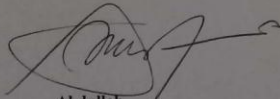
Mengetahui

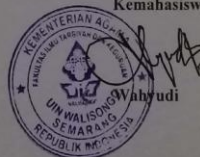
Korektor

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang

Kemahasiswaan dan Kerjasama

  
Abdulloh







KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

TRANSKIP KO-KURIKULER

NAMA : Riza Kustiani

NIM : 1403106008

No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kum	Presentase
1	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	5	18	22,5%
2	Aspek Penalaran dan Idealisme	4	17	21,25%
3	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas terhadap Almamater	7	15	18,75%
4	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	5	11	13,75%
5	Aspek Pengabdian kepada Masyarakat	6	19	23,75%
	<b>Jumlah</b>	27	80	100%

Predikat : Istimewa/ <sup>X</sup>Baik/ Cukup/ Kurang

Semarang, 17 Oktober 2018

Mengetahui

Korektor

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang

Kemahasiswaan dan Kerjasama

Abdulloh





LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KOTA SEMARANG

"RA NURUSSIBYAN"

RANDU GARUT TUGU

Jl. Kauman RT 01 RW 02 Randugarut Tugu Kota Semarang 50153 Telp.  
085876634123

---

---

SURAT KETERANGAN

No. 130/RA.NS/IV/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala RA Nurussibyan Randu Garut Kecamatan Tugu Kabupaten Semarang:

Nama : Sri Supriyanti, S.Pd.I

NIP : -

Jabatan : Kepala RA Nurussibyan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

Nama : Riza Kustiani

NIM : 1403106008

Jurusan/Fakultas : PIAUD/FITK

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Adalah benar nama tersebut di atas, telah melaksanakan penelitian di RA Nurussibyan Randu Garut Kecamatan Tugu Kabupaten Semarang pada tanggal 11 April sampai tanggal 9 Mei 2018 dengan judul MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN DAN BERKARYA DARI BENTUK GEOMETRI DI KELOMPOK B RA NURUSSIBYAN RANDU GARUT TUGU SEMARANG.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 9 Mei 2018  
Kepala Sekolah,  
  
Sri Supriyanti, S.Pd.I





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISI AM NEGERI WALISONGO  
PUSAT PENGEMBANGAN BAHASA

Jl. Prof. Dr. Harna KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7814450 Semarang 50185  
Email : pusb@walisongo.ac.id

# شهادة

B-4242/Un.10.0/P3/PP.00.9/07/2018

يشهد مركز تنمية اللغة جامعة وائي سونغو الإسلامية الحكومية بأن

RIZA KUSTIANI : الطالبة

Demak, 9 April 1995 : تاريخ و محل الميلاد

1403106008 : رقم القيد

قد نجحت في اختبار معيار الكفاءة في اللغة العربية (IMKA) بتاريخ ١٢ يوليو ٢٠١٨

بتقدير: مقبول (٣٠٤)

وحررت لها الشهادة بناء على طلبها.

سمارانج، ٢٣ يوليو ٢٠١٨



رقم التوظيف : 197.00.2111996.31.00.3

ممتاز : ٥٠٠ - ٤٥٠

جيد جدا : ٤٤٩ - ٤٠٠

جيد : ٣٩٩ - ٣٥٠

مقبول : ٣٤٩ - ٣٠٠

راسب : ٢٩٩ وأدناها

رقم الشهادة : 220182061







MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY WALISONGO  
LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER

Jl. Prid. Dr. Hamka KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7614453 Semarang 50185  
email : [lsd@walisongo.ac.id](mailto:lsd@walisongo.ac.id)

## Certificate

Nomor : B-2276/Un.10.0/P3/PP.00.9/07/2018

This is to certify that

**RIZA KUSTIANI**

Date of Birth: April 09, 1995

Student Reg. Number: 1403106008

the TOEFL Preparation Test

Conducted by

Language Development Center  
of State Islamic University (UIN) "Walisongo" Semarang

On May 5th, 2018

and achieved the following scores:

Listening Comprehension	: 42
Structure and Written Expression	: 40
Reading Comprehension	: 44
<b>TOTAL SCORE</b>	<b>: 420</b>



Sejarah, July 2nd, 2018

**Dr. H. Muhammad Saifullah, M.Agr.**

UN WALISONGO ID 19700321 199603 1 003

Certificate Number : 120180904

\* TOEFL is registered trademark by Educational Testing Service.  
This program or test is not approved or endorsed by ETS.

## **RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Diri**

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| 1. Nama Lengkap         | : Riza Kustiani                                  |
| 2. Tempat dan Tgl Lahir | : Demak, 09 April 1995                           |
| 3. Alamat Rumah         | : Pasir, Jalan Nakula RT 1,<br>RW 5 Mijen, Demak |
| 4. HP                   | : 082234877901                                   |
| 5. E-mail               | : riezakusty09@gmail.com                         |

### **B. Riwayat Pendidikan**

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| 1. RA Al-Hikmah Pasir  | Lulus Tahun 2001 |
| 2. SDN 05 Pasir        | Lulus Tahun 2008 |
| 3. MTS Al-Hikmah Pasir | Lulus Tahun 2011 |
| 4. MAN Demak           | Lulus Tahun 2014 |